

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Y. (2017). PURWARUPA PORTAL MEMBER DOTA 2 INDONESIA. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 8 No 2 November 2017 ISSN: 2252-4983.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, Volume 1, Nomor 5, Juli 2012 .
- Fathansyah. (2002). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Indriyanti, A. D., & Pratama, R. (2015). Perancangan Dan Pembuatan Forum Makanan Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, Volume 04 Nomor 01 Tahun 2015, 76-81.
- Ireztyawan, I. (2018). Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad. *JOM FISIP*, Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018.
- Madcoms. (2008). *PHP dan MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: ANDI.
- Nugraha, P. A. (t.thn.). Persepsi Komunitas Gamer Terhadap Game Online (Studi Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas Gamer Surabaya Terhadap Game Online Mobile Legends).
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.
- Senapatha, I. K., Ferdiana, R., & Hartanto, R. (2015). Pengaruh Game Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Terhadap Kemampuan Kognitif Pemain. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan (SEMANTIK)*, ISBN: 979-26-0280-1.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA . *Jurnal Curere*, Vol. 01 | No. 01 | April 2017 | p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515 .
- Wijaya, A. H. (2016). OPTIMALISASI WEBSITE PADA PORTAL GAME ONLINE SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PELAYANAN PELANGGAN (Studi pada PT. Megaxus Infotech). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 37 No. 1 Agustus 2016.
- Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.